DEMOCRACity

Jeu de rôle éducatif :

construire ensemble une ville
afin de vivre et comprendre
la citoyenneté et la politique

fr.indd 1 23/05/12 14:21

Mode d'emploi

Introduction

• *A propos du Service Educatif BELvue*

Democracity a été développé par le Service Educatif du BELvue. Le BELvue, démocratie et histoire, est un projet de la Fondation Roi Baudouin. Le BELvue souhaite sensibiliser les jeunes aux défis actuels de notre démocratie et leur faire découvrir les principaux évènements qui ont construit l'histoire de notre pays.
Retrouvez toutes les informations, du matériel pédagique et les formulaires d'inscriptions aux activités du BELvue sur www.belvue.be.

• *A propos de Démocracity*

Démocracity n'est pas un jeu comme les autres. En formant un parti politique et en construisant une ville ensemble, les participants s'initient à la réalité politique.
Cette mise en situation permet à un groupe de collaborer avec enthousiasme à un projet politique. Les participants expérimentent ainsi le fait que la concertation, l'argumentation et le consensus sont nécessaires dans une société démocratique et que chaque voix compte.
En même temps, le jeu les amène à s'intéresser au processus décisionnel démocratique et les rapproche de la réalité politique. L'accent est mis sur la collaboration, le respect, les valeurs démocratiques, les modes de décision et la gestion des conflits.
Ce jeu est destiné à un groupe de 12 à 28 participants. Il dure de 80 à 150 minutes.

Remarque destinée aux enseignants : lorsque nous avons créé ce jeu de rôle, nous avons tenu compte des socles de compétences en éveil - formation à la vie sociale - (enseignement primaire et premier degré secondaire) et des compétences terminales de l'enseignement secondaire ayant trait à la citoyenneté et la démocratie.

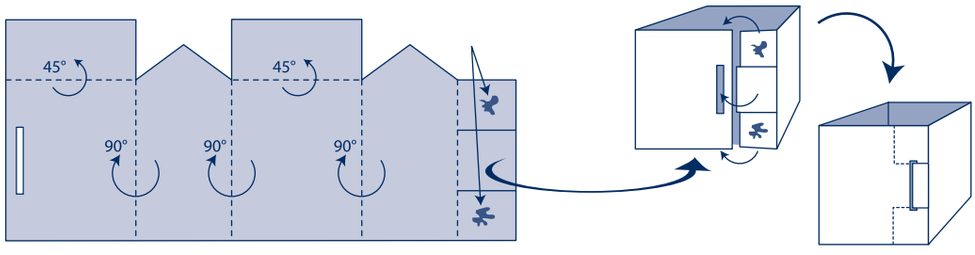
Description du matériel

- Un maître du jeu motivé (non fourni !).
- 111 bâtiments pliables : 13 blancs et 98 colorés.
- 28 badges de rôle, un par participant, accompagnés de 28 clips pliables.
- 30 supports en bois pour les bâtiments.
- 28 cartes sur lesquelles une lettre est imprimée (7W,7X, 7Y et 7Z).
- Cette brochure.

Préparation du jeu

• **Montage des bâtiments** (uniquement si vous jouez pour la première fois)

- Procédez comme expliqué sur le schéma ci-dessous.
Conseil : utilisez de la colle pour plastique (le carton est plastifié) afin de coller les bâtiments. Utilisez une pince à linge pour maintenir les bâtiments en place pendant le séchage.



fr.indd 2 23/05/12 14:21

• Préparation des cartes pour la répartition en groupes

- Mettez de côté autant de cartes « W », « X », « Y » et « Z » qu'il y a de participants *(par exemple 20 participants : prenez 5 W, 5X, 5Y, et 5Z*).
- Faites des groupes aussi égaux que possible *(par exemple 15 participants : 3 groupes de 5; 25 participants : 3 groupes de 6 et 1 groupe de 7).*
- Formez de cette manière 3 à 4 groupes de 4 à 7 participants.
- Mélangez les cartes.

• **Photocopies** (dans cette brochure)

- Copiez en autant d'exemplaires que d'élèves les feuilles « vos priorités politiques » et « le fonctionnement démocratique de mon groupe »
- Copiez en trois ou quatre exemplaires l'une des versions au choix de la feuille « thèmes politiques », les feuilles « les différentes fonctions au sein du parti », « former un parti politique » et « choix des bâtiments ».
- Copiez en un exemplaire les feuilles « commission mobilité », « commission économie », « commission culture et médias » et « commission santé ».
- Copiez les bulletins de vote de sorte que chaque participant ait deux bulletins de vote.

• Disposition des tables

- Prévoyez 3 ou 4 tables selon le nombre de groupes (partis). Sur la première table, placez une carte « W », sur la deuxième « X », sur la troisième « Y » et « Z » sur la quatrième. Placez sur chaque table un badge par participant (en fonction des lettres W, X, Y et Z) : un badge président, un badge secrétaire, un badge porte-parole + des badges de membres et joignez-y les clips pliables.
- Réservez, dans le local, une grande table ou un espace où sera construite la ville et autour de laquelle/duquel peuvent s'asseoir tous les élèves. Placez-y les bâtiments blancs (ils représentent des habitations déjà présentes dans la ville).
- Préparez une table pour exposer les bâtiments colorés, placez-y les 98 bâtiments en évidence (ne pas les mettre sur les supports en bois : ce sera aux participants de le faire).
- Prévoyez une chaise par participant (celles-ci doivent pouvoir être déplacées).

Déroulement du jeu

• Répartition en groupes : 5'

- Demandez à chaque participant de tirer une carte (W, X, Y ou Z) au hasard. Chaque participant se rend à la table qui correspond à la lettre inscrite sur sa carte.

NB : cette répartition au hasard ne doit pas être manipulée, ni par le maître du jeu, ni par les participants. Les participants ne peuvent pas non plus échanger leurs cartes.

• Détermination des priorités politiques : 20' (pour les + de 14 ans, facultatif)

- Expliquez aux participants qu'ils vont devoir définir leurs priorités politiques.
- Distribuez à chaque participant la fiche « vos priorités politiques » ; distribuez par groupe une fiche « thèmes politiques ».

fr.indd 3 23/05/12 14:21

- Les participants doivent classer individuellement de 1 à 16 les différents thèmes (5')
- Expliquez ensuite que chaque groupe doit arriver à un classement commun : une seule 2e colonne identique par groupe.

NB : tous les membres du groupe doivent être d'accord ; on ne peut ni voter, ni calculer les moyennes : le classement doit être obtenu par argumentation.

• Répartition des fonctions : 5'

- Expliquez aux participants que les groupes dans lesquels ils se trouvent sont des partis politiques et que, pour que ces partis puissent bien fonctionner, il faut que leurs membres se répartissent les différentes fonctions (demandez éventuellement aux participants de citer des partis connus et leur président(e).

- Distribuez à chaque groupe la feuille « les différentes fonctions au sein du parti ». Les participants décident entre eux des fonctions occupées par chacun au sein du groupe. Il faut un « président », un « secrétaire » et un « porte-parole » dans chaque groupe. Le nombre de « membres de parti » varie entre 1 et 4 selon la taille du groupe.
- Si le groupe n'arrive pas à un accord, il peut procéder à un vote à main levée.

• Formation des partis : 15'

- Demandez aux participants d'expliquer ce qu'est un parti politique (le but est d'arriver à l'idée qu'un parti est un groupe de personnes qui partagent les mêmes opinions à l'égard de la société et qui se rassemblent afin de mettre ces idées en pratique).
- Les participants établissent un bref programme de parti. S'ils ont déterminé leurs priorités politiques, ils choisissent les 5 premières pour lesquelles ils veulent faire des propositions concrètes.
- Ils donnent un nom original à leur parti (c-à-d pas le nom d'un parti existant) et lui inventent un slogan. Distribuez à cet effet la feuille « former un parti politique ». Le « secrétaire » prend note pour le parti.

• Présentation des partis : 10'

- Les participants déplacent leur chaise autour de l'espace ou de la table où sera construite la ville. Ils s'y regroupent par parti.
- Chaque « porte-parole » présente oralement son parti (à l'aide de la fiche « former un parti politique ») à l'ensemble des participants. Les participants peuvent formuler des commentaires et poser des questions à propos de ces programmes.

• Choix des bâtiments : 5'

- Les participants vont, chacun à leur tour, choisir un bâtiment parmi les 98 bâtiments colorés. Procédez par rôle en faisant choisir d'abord les « membres de parti », ensuite les « secrétaires », puis les « porte-parole » et enfin les « présidents ».

NB : il est important de préciser que ce bâtiment doit avoir un rapport avec le programme politique du parti.

- Une fois leur bâtiment choisi, les participants le placent sur un support en bois et vont se rasseoir (toujours autour de la table ou de l'espace où sera construite la ville).

fr.indd 4 23/05/12 14:21

• Elimination des bâtiments : 15’

- Indiquez aux participants que le nombre de bâtiments à placer dans la ville sera limité à trois bâtiments par parti en raison du manque de place dans la ville.
- Expliquez aux participants la méthode à suivre pour éliminer des bâtiments :
  - Les participants rejoignent la table de leur parti.
  - Chaque participant explique au reste du parti pourquoi il a choisi le bâtiment et les raisons de son choix.
  - Les partis débattent ensuite afin de décider quels sont les bâtiments les plus importants en fonction du programme de leur parti.
  - Si, après 7-8 minutes de débat, certains partis ne sont pas arrivés à un consensus, chaque participant reçoit un bulletin de vote sur lequel il peut indiquer les 3 bâtiments de son choix. Les bulletins de vote sont remis au « secrétaire ». Celui-ci compte les voix. Les trois bâtiments qui remportent le plus de voix sont retenus.
- Une fois le choix final effectué, distribuez à chaque parti une feuille « choix des bâtiments » que les « secrétaires » remplissent.

• Implantation des bâtiments : 10’

- Les participants déplacent leur chaise autour de l’espace ou de la table où la ville sera construite. Ils s’y regroupent par parti.
- A tour de rôle, chaque parti présente ses bâtiments. Le « porte-parole » du parti justifie le choix qui a été fait à l’aide de la feuille « choix des bâtiments ».
  Trois « membres du parti » placent chacun à leur tour un bâtiment dans la ville.
- Les autres partis peuvent formuler des commentaires quant au choix de bâtiments de leurs collègues.
- Tous les participants peuvent défendre le point de vue de leur parti.

• Débat : la ville est-elle complète ? 10’ à 15’

- Les participants observent et évaluent ensemble la ville. A titre indicatif, les questions suivantes peuvent être posées :

  - De quoi se compose cette ville?
  - Quels sont les choix de bâtiments les plus judicieux à votre avis?
  - Quels sont ceux qui vous plaisent moins?
  - Aimeriez-vous vivre dans cette ville? Pourquoi? Pourquoi pas?
  - Manque-t-il encore quelque chose?

Remarque : si le maître du jeu veut se baser sur la construction de la ville pour expliquer le fonctionnement démocratique de notre pays, il peut poser les questions suivantes :
- *Y a-t-il un bâtiment où des lois peuvent être élaborées (pouvoir législatif : parlement)?*
- *Y a-t-il un bâtiment pour faire appliquer les lois (pouvoir exécutif : ministère)?*
- *Y a-t-il un bâtiment pour faire respecter les lois en vigueur (pouvoir judiciaire : tribunal)?*

Le maître du jeu peut décider d’arrêter le jeu ici, par exemple par manque de temps. La suite du jeu peut être considérée comme une extension. Si vous reprenez le jeu plus tard, commencez par rappeler brièvement le débat qui a eu lieu avant de passer à la commission.

fr.indd 5 23/05/12 14:21

• La commission : 20’

- Expliquez aux participants que l’essentiel du travail parlementaire se fait en petits groupes, appelés commissions. Il existe différentes commissions qui se consacrent chacune à un sujet bien précis.
- Placez une des quatre fiches de commission sur chaque table de parti (économie - santé - culture et médias - mobilité). Les tables de partis deviennent donc des tables de commissions.
- Répartissez les participants dans les différentes commissions. Dans chaque commission doit siéger au moins un participant de chaque parti.

NB : il est important que les participants soient bien conscients du fait qu’ils sont à la fois membres de leur parti - dont ils défendent le programme spécifique- et d’une commission qui siège pour débattre d’un sujet déterminé.

- Organisez dans chaque commission un débat sur le choix de deux bâtiments qui devraient être ajoutés dans la ville, en fonction du sujet de la commission. Chaque commission désigne en son sein un « porte-parole ».
- Ici aussi, passez au vote après 7-8 minutes de discussion (à main levée ou en utilisant les bulletins de vote).
- Les participants justifient le choix des bâtiments retenus par leur commission sur la feuille prévue à cet effet.
- Tous les participants se regroupent autour de la ville. Le « porte-parole » de chaque commission présente les deux bâtiments de sa commission devant l’assemblée à l’aide de sa fiche de commission remplie.
- L’assemblée débat du choix des bâtiments de chaque commission afin de ne retenir qu’un seul bâtiment par commission.
- Les bâtiments retenus sont placés dans la ville afin de la compléter.

• Moment d’évaluation : 30’

- Discutez avec tous les participants pour savoir ce qu’ils ont retiré du jeu.
- Passez en revue chaque étape du jeu : le début, la répartition des fonctions, la constitution des partis,...
- Distribuez une feuille “Le fonctionnement démocratique de mon groupe” par élève.
- Chaque élève remplit individuellement sa fiche.
- Par groupe : les élèves comparent leurs évaluations, discutent et clarifient leurs différences ; ils élaborent 3 règles d’or pour améliorer le débat et la prise de décisions en groupe.
- En groupe-classe : un porte-parole de chaque groupe présente les conclusions et les propositions de son équipe ; le débat s’organise autour de la question « De quoi avons-nous besoin pour travailler démocratiquement ? »
- Elargissement possible :
    - de quoi le débat politique a-t-il besoin pour être vraiment démocratique ?
    - faites le rapprochement entre le fonctionnement des groupes et notre société.

fr.indd 6 23/05/12 14:21

Annexe
Documents à photocopier

fr.indd 7 23/05/12 14:21

Vos priorités politiques

Consignes :

Lisez la feuille « thèmes politiques » et classez individuellement les 16 thèmes proposés par ordre de priorité. Dans la colonne « classement personnel », placez le chiffre 1 à côté du thème qui vous semble le plus important, le chiffre 2 à côté du suivant et ainsi de suite jusqu'au chiffre 16 pour le thème le moins prioritaire.

Ne vous occupez pas de la dernière colonne.

Thèmes	*Classement personnel*	*Classement du groupe*
Affaires étrangères		
Aide sociale		
Culture et médias		
Défense		
Economie		
Egalité des chances		
Emploi		
Enseignement		
Environnement		
Jeunesse		
Justice		
Mobilité		
Recherche scientifique		
Santé publique		
Sécurité		
Sports		

fr.indd 8 23/05/12 14:21

Thèmes politiques

Affaires étrangères :
les relations avec d'autres pays, la collaboration internationale.

Aide sociale :
l'aide aux plus démunis.

Culture et médias :
tout ce qui concerne les musées, les expositions, la musique qu'elle soit classique ou moderne, mais aussi les médias : presse, radio et télévision.

Défense :
la force armée du pays.

Economie :
comment améliorer l'économie du pays?

Egalité des chances :
la lutte contre la discrimination (égalité homme-femmes, racisme...).

Emploi :
la lutte contre le chômage.

Enseignement :
de l'école maternelle à l'université.

Environnement :
la pollution, la défense des animaux, la protection des espaces verts.

Jeunesse :
les maisons de jeunes, l'aide aux jeunes en difficulté...

Justice :
le fonctionnement du pouvoir judiciaire. (juges, tribunaux).

Mobilité :
train, tram, bus, vélo, ou bien voiture? Quel mode de transport favoriser et comment?

Recherche scientifique :
le progrès de la science.

Santé publique :
les hôpitaux, les médecins...

Sécurité :
la lutte contre la criminalité.

Sports :
tout ce qui concerne les sports et les infrastructures sportives.

fr.indd 9 23/05/12 14:21

Thèmes politiques

Affaires étrangères :
relations diplomatiques et commerciales avec d'autres pays, coopération au développement, collaboration internationale, voyages à l'étranger (passeports, visas...).

Aide sociale :
sécurité sociale pour tous, protection sociale efficace, droits sociaux, financement de la solidarité sociale.

Culture et médias :
théâtre, danse, musique classique et moderne, création littéraire, bibliothèques, arts plastiques, création artistique, musées, expositions ;
médias : presse écrite, radio et télévision.

Défense :
les forces armées du pays (air, mer, terre) en temps de paix et en temps de guerre.

Economie :
favoriser la compétitivité économique, garantir la concurrence et l'équilibre du marché des biens et des services, assurer le caractère durable du développement économique.

Egalité des chances :
lutter contre la discrimination (égalité homme-femmes, racisme...), soutenir le secteur associatif.

Emploi :
lutter contre le chômage, améliorer les conditions et les relations de travail, contrôler le bien-être au travail (sécurité, hygiène).

Enseignement :
désigner les personnels, gérer les bâtiments scolaires, fixer les programmes, de l'école maternelle jusqu'à l'université.

Environnement :
lutter contre la pollution, gérer les déchets, protéger les animaux, la nature, les forêts, l'eau,...; prévenir les nuisances (air, bruit, ...).

Jeunesse :
favoriser la participation individuelle ou collective des jeunes, développer les services d'aide à la jeunesse, garantir les droits de l'enfant, s'occuper des jeunes en difficulté,...

Justice :
le fonctionnement du pouvoir judiciaire. (juges, tribunaux), la législation judiciaire, la gestion des établissements pénitentiaires.

Mobilité/Transports :
transports publics (train, tram, bus), transports routiers (voiture, camion, vélo, moto), infrastructures, sécurité routière, permis,...

Recherche scientifique :
le progrès de la science, la recherche dans les domaines scientifiques et techniques, le financement des projets.

Santé publique :
améliorer la qualité de la vie (sécurité alimentaire, mode de vie), développer la prévention (MST, SIDA, ...) et le dépistage ; fixer les règles en matière d'hôpitaux, de médecins...

Sécurité :
lutter contre la criminalité, assurer la sécurité, préserver les droits démocratiques des citoyens, gérer la politique des étrangers.

Sports :
développer les sports (pour tous et de compétition) et les infrastructures sportives.

fr.indd 10 23/05/12 14:21

Les différentes fonctions au sein du parti

Consignes :

- Parcourez ensemble les différentes fonctions.
- Décidez ensemble qui exercera quelle fonction.
- Mettez le badge de votre fonction.

Fonctions :

Un porte-parole

- Vous vous exprimez facilement devant un groupe.
- Vous défendez les idées de votre parti.
- Vous parlez au nom de votre parti et non pas en votre propre nom.

Un secrétaire

- Vous avez une écriture claire et lisible.
- Vous devez être capable d'écouter attentivement et de prendre des notes.
- Vous prenez notes des décisions prises par le parti.

Un président

- Vous devez être attentif et écouter chacun.
- Vous dirigez les débats afin que chacun ait la parole et que chaque avis soit respecté.
- Vous résolvez les conflits éventuels.

De un à quatre membre(s) de parti

- Vous avez des idées et vous voulez les mettre en pratique par le biais de votre parti.
- Vous êtes capable de défendre vos idées de manière démocratique.
- Durant les débats, vous êtes le(s) premier(s) à avoir la parole. Un bon parti écoute d'abord ses membres et met en pratique ce qu'ils souhaitent.

fr.indd 11 23/05/12 14:21

Former un parti politique

Ecrivez un programme politique :

Résumez ici vos priorités : que voulez-vous réaliser pour la société?

- Conseil n°1 : pensez d'abord aux domaines qui vous préoccupent : l'enseignement, l'emploi, l'environnement, l'économie, la santé, l'égalité des chances, la sécurité, la culture, le sport,...
- Conseil n°2 : si vous ne trouvez pas l'inspiration, commencez vos phrases par « *Nous voulons plus de ...* »; « *L'objectif de notre parti est de...*»; « *Le plus important pour nous est de...*»; etc.

1. .....
.....
.....
2. .....
.....
.....
3. .....
.....
.....
4. .....
.....
.....
5. .....
.....
.....

Trouvez le nom de votre parti :

- Attention :
  - Le nom doit être original (pas celui d'un parti existant).
  - Il faut que ce nom exprime les idées de votre parti. Pensez donc au programme de votre parti.

- Notre parti s'appelle : .....
.....

Inventez le slogan de votre parti :

- Un slogan dit en peu de mots ce que votre parti veut faire pour la ville.

- Notre slogan est : .....
.....

fr.indd 12 23/05/12 14:21

Choix des bâtiments

Ecrivez le nom des bâtiments choisis par votre parti et les raisons pour lesquelles vous les avez choisis.

Attention : votre temps est limité !

Bâtiment 1: .....

- Nous trouvons ce bâtiment important car :

.....

.....

.....

.....

Bâtiment 2: .....

- Nous trouvons ce bâtiment important car :

.....

.....

.....

.....

Bâtiment 3: .....

- Nous trouvons ce bâtiment important car :

.....

.....

.....

.....

fr.indd 13 23/05/12 14:21

La Commission économie

Certains bâtiments très importants pour l'économie manquent dans votre ville. Réfléchissez à deux bâtiments que vous pourriez rajouter à la ville dans ce domaine.

- Nous proposons de placer ces deux bâtiments :

  .....

  .....

  .....

Arguments :

Expliquez pourquoi les deux bâtiments que vous proposez peuvent améliorer l'économie de votre ville.

- Nous choisissons ces bâtiments parce que :

  .....

  .....

  .....

  .....

  .....

  .....

  .....

  .....

  .....

  .....

fr.indd 14 23/05/12 14:21

La Commission santé

Certains bâtiments très importants pour la santé des habitants manquent dans votre ville. Réfléchissez à deux bâtiments que vous pourriez rajouter à la ville dans ce domaine.

- Nous proposons de placer ces deux bâtiments :

  .....

  .....

  .....

Arguments :

Expliquez pourquoi les deux bâtiments que vous proposez peuvent améliorer la santé des habitants de votre ville.

- Nous choisissons ces bâtiments parce que :

  .....

  .....

  .....

  .....

  .....

  .....

  .....

  .....

  .....

  .....

fr.indd 15 23/05/12 14:21

La Commission culture et médias

Certains bâtiments très importants pour la culture et les médias manquent dans votre ville. Réfléchissez à deux bâtiments que vous pourriez rajouter à la ville dans ce domaine.

- Nous proposons de placer ces deux bâtiments :

  .....

  .....

  .....

Arguments :

Expliquez pourquoi les deux bâtiments que vous proposez peuvent améliorer la culture et les médias dans votre ville.

- Nous choisissons ces bâtiments parce que :

  .....

  .....

  .....

  .....

  .....

  .....

  .....

  .....

  .....

  .....

fr.indd 16 23/05/12 14:21

La Commission mobilité

Certains bâtiments très importants pour la mobilité des habitants manquent dans votre ville. Réfléchissez à deux bâtiments que vous pourriez rajouter à la ville dans ce domaine.

- Nous proposons de placer ces deux bâtiments :

  .....

  .....

  .....

Arguments :

Expliquez pourquoi les deux bâtiments que vous proposez peuvent améliorer la mobilité des habitants dans votre ville.

- Nous choisissons ces bâtiments parce que :

  .....

  .....

  .....

  .....

  .....

  .....

  .....

  .....

  .....

  .....

fr.indd 17 23/05/12 14:21

BULLETINS DE VOTE

BULLETIN DE VOTE 1) ..... 2) ..... 3)	**BULLETIN DE VOTE** 1) ..... 2) ..... 3) .....
BULLETIN DE VOTE 1) ..... 2) ..... 3)	**BULLETIN DE VOTE** 1) ..... 2) ..... 3) .....
BULLETIN DE VOTE 1) ..... 2) ..... 3)	**BULLETIN DE VOTE** 1) ..... 2) ..... 3) .....
BULLETIN DE VOTE 1) ..... 2) ..... 3)	**BULLETIN DE VOTE** 1) ..... 2) ..... 3) .....
BULLETIN DE VOTE 1) ..... 2) ..... 3)	**BULLETIN DE VOTE** 1) ..... 2) ..... 3) .....
BULLETIN DE VOTE 1) ..... 2) ..... 3)	**BULLETIN DE VOTE** 1) ..... 2) ..... 3) .....

fr.indd 18 23/05/12 14:21

Le fonctionnement démocratique de mon groupe

Lisez les énoncés suivants et pour chacun d'entre eux faites une croix dans la case qui correspond le mieux au fonctionnement de votre groupe

1. LES DÉCISIONS	*je ne suis pas d'accord*	*je suis plus ou moins d'accord*	*je suis tout à fait d'accord*
Nous avons bien réfléchi avant de prendre des décisions.			
Tout le monde était d'accord avec les décisions prises.			
Tout le monde a pu parler.			
Tout le monde a été écouté.			
Certains ont imposé leur avis.			
Les décisions ont été prises trop rapidement.			
En discutant, nous avons eu des idées nouvelles.			
Certains n'ont pas participé à la discussion.			
2. LE GROUPE ET LES CONFLITS			
Le groupe a bien fonctionné et tout le monde s'est fait confiance.			
Il y a eu des sous-groupes, des clans.			
Chacun a été respecté et traité en égal.			
Certains se sont laissés emporter, se sont énervés.			
Certains n'ont pas voulu changer d'avis.			
Certains ont changé d'avis.			
Certains ont voulu « faire les intéressants » plutôt que de réfléchir à la meilleure décision.			
Nous avons pu résoudre les conflits en proposant des idées nouvelles.			

fr.indd 19 23/05/12 14:21

DEMOCRACity

Démocracity est un jeu didactique
basé sur les principes de la démocratie.

Une publication de la Fondation Roi Baudouin,
Rue Brederode 21, 1000 Bruxelles, Belgique.

Conception et réalisation : Service Educatif BELvue

Réalisation: Art of Games

Cette boîte de jeu peut être commandée sur le site Internet
www.kbs-frb.be, par e-mail à l'adresse publi@kbs-frb.be
ou par téléphone au centre de contact
de la Fondation Roi Baudouin,
tél + 32-70-23 30 65.

La copie des textes de cette brochure est autorisée
moyennant mention de la source.

DÉMOCRATIE BELVUE! ET HISTOIRE

Service Educatif BELvue
Place des Palais 7
B-1000 Bruxelles
www.belvue.be

Fondation Roi Baudouin
Agir ensemble pour une société meilleure

Dépôt légal: D/2848/2008/13 • ISBN-13: 978-2-87212-558-6
EAN: 9782872125586 • Septembre 2008

fr.indd 20 23/05/12 14:21